ОБРАЗОВАТЕЛНИ И ВЪЗПИТАТЕЛНИ ИГРИ

1. Във водата и на брега

Децата рисуват синя река върху големи листове хартия и ги поставят на земята. После те стъпват върху листовете, като че ли са във водата. Ръководителя застава отпред и дава следните команди:

"Във водата" – децата трябва да останат върху листите.

"На левия бряг"- децата трябва да излязат от "водата" на левия бряг.

"На десния бряг"- децата трябва да излязат от "водата" на десния бряг.

Децата които изпълнят погрешно командата застават отстрани като тяхната задача е да помагат на ръководителя – да гледат кой е сбъркал.

Целта на играта е децата да научат двете посоки – ляво и дясно.

2. Изток, запад, север, юг

Ръководителят кръщава четирите от стените в помещението със съответните посоки на света, като се стреми те да съвпадат с действителните. Ръководителя извиква дадена посока, а децата трябва бързо да се подредят до съответната стена. Последното пристиграло до стената дете излиза от играта. Играта продължава докато останат само две деца. Целта на играта е децата да научат посоките на света.

3. Сплетени ръце

Децата се нареждат в кръг и повдигат двете си ръце напред. Затварят очи и бавно се приближават към центъра. Всяко дете трябва да хване с ръка ръката на друго дете. Образува се плетеница, която трябва да се разплете. Целта на играта е да се създаде групов дух.

4. Лепкаво лепило

Всяко дете от групата се хваща за ръководителя, който разказва някаква измислена история, в която споменава словосъчетанието "лепкаво лепило". След като то бъде споменато децата се разбягват, а ръководителя трябва да ги гони и "замразява". Едно дете, избрано за "слънце", трябва да размразява замразените деца.

5. Умрели лъвове

Децата лягат на земята, а двама лидери трябва да ги разсмиват. Децата се опитват да останат сериозни колкото се може по-дълго. Целта е всички деца да се разсмеят.

6. Ягода – Малина

Децата седят в кръг и само едно обикаля от външната страна на кръга, докосва главата на всеки един и повтаря: "Ягода, ягода, Малина". Който е наречен малина става и започва да гони първото дете. Ако успее да го хване, отново същото дете ще "нарича", а ако не – второто.

7. Щафета с букви

Децата се разделят на отбори. На определено разстояние се поставят буквите на една дума. За всеки отбор има по една дума. Първият участник тича до буквите, взема една и се връща. След това вторият и така докато се вземе и последната буква. Думата трябва да бъде наредена .

8. Пчели и стършели

Половината от децата сядат в кръг, а останалите започват да бягат около тях. Тези в кръга са стършели. Когато лидерът извика: "Стоп", пчелите трябва да замръзнат на местата си. Стършелите без да мърдат от местата си се стремят да докоснат най-близката до тях пчела. По този начин стършелите стават пчели и обратно.

9. Simon says

Ръководителят издава команди като винаги започва с думите "Саймън каза". Децата трябва да изпълняват командите. Но когато ръководителят даде команда, която не започва с думите "Саймън каза", то тя не трябва да се изпълнява. Децата, които са я изпълнили, изгарят и излизат от играта - гледат и се кефят.

10. Рождени дати

Ръководителят обявява всички деца да се подредят в една редица по датата и месеца на своето рождение, но без да имат право да говорят или пишат. Децата могат да ползват единствено знаци, за да се разбират помежду си. След като децата се подредят, те казват рождената си дата, като се започва от детето, което е родено най-близко до 1 Януари и се завърши с детето, което е родено най-близко до 31 Декември. Ако има деца, които са объркали реда на подредбата – то всички ги аплодират.

11. Водене на слепец

По двойки: Единият е с вързани очи и е воден от партньора през редица преживявания - под и над препятствия, стълби, гористи местности и т.н. Възможностите са неограничени. След известно време ролите се разменят.

12. Сляпо доверие

Четирима играчи - двама с вързани очи и двама партньори. Нарисуван е достатъчно голям кръг, така че да се застане вътре. "Слепите" трябва да бъдат водени към кръга само чрез гласа на виждащия партньор, който използва звуци на съгласие с действията на "слепеца".

13. Пусни, пусни кърпичка

Децата сядат в кръг и едно от тях обикаля от външната страна на кръга , пуска кърпичка и под когото е кърпичката става и гони първото дете . Ако успее да го хване преди да е седнало отново същото дете "пуска кърпичката", ако не – второто.

14. Стъпка по стъпка

Нарязват се картонени стъпки и се поставят на земята. Посредством правилни отговори на дадени въпроси състезателите се придвижват по стъпките и който отговори на всички въпроси най-бързо, печели наградата поставена в края на стъпките.

15. Какво има в торбичката

В отделни торбички се поставят различни предмети. Избраните в два отбора участници трябва да познаят предмета като бръкнат в торбичката без да гледат в нея. Играта е за време.

16. Змийски опашки

Децата се разделят на три отбора и се нареждат в колонка. Първият е главата на змията, а последният има опашка от шал. При подаден сигнал, колонките започват да се гонят, като всяко дете е хванало с лявата си ръка глезена на десния крак на детето пред него. Главата на змията трябва да открадне опашките на другите змии, а последният няма право да защитава опашката си.

17. Земя, въздух, вода

Децата се нареждат в кръг. В средата застава един от лидерите с топка в ръце. Той подхвърля топката на някое дете и едновременно изговаря дума , например "земя". Този, който поеме топката, трябва да каже име на земно животно и веднага да я върне на лидера. Ако се забави повече от три – четири секунди, излиза от играта. Лидерът отново подхвърля топката на някой друг като казва думата "вода" - сега трябва да бъде назовано името на водно животно, а при думата "въздух", играчът трябва да посочи името на някоя птица. Победители са последните двама или трима, които не са излезли от играта.

18. Изпържи пръв рибката!

На пода се поставят 3 обръча. Децата застават на определено разстояние и всеки избира своя обръч - "тиган", след което получава по една книжна рибка. Децата се навеждат и духайки с уста, се стремят всеки да вкара рибката в своя тиган.

19. Успей да седнеш!

В кръг се нареждат толкова столове, колкото деца участват в играта. Децата сядат на столовете, а един от лидерите застава в средата на кръга. Следователно неговият стол остава празен. Той се насочва към него и се опитва да седне, но играчите не му позволяват. Те бързо се преместват в ляво и заемат свободното място. Празният стол винаги се оказва далеч от лидера. Когато лидерът успее да седне на негово място застава играчът, който се оказва негов съсед отляво.

20. Гъба-мост

Децата се разделят на два отбора и се преброяват на първи и втори. Първите стават мостове, а вторите гъби . Гъбите клякат, а мостовете разтварят краката си. Лидерът дава старт, като предварително всички деца са наредени в колона по един, след което всеки един от състезателите трябва да мине под всички мостове и над всички гъби от своя отбор. Победител е този отбор, който пръв е успял да застане в първоначалната си позиция.

21. Фризби

Децата се нареждат в кръг. Ръководителят подава едно фризби на дете в групата. Детето от своя страна е длъжно да подаде на друго дете диска. То от своя страна подава дискът на друго - различно дете. Това продължава докато всички деца вземат участие и фризбито стигне отново до ръководителя. Трябва да се запомни реда, в който се предава фризбито и всеки път той трябва да се спазва. В разгара на играта лидерът пуска още едно, а след известно време и още едно фризби в обръщение.

22. Прескочи крачета

Групата се разделя на два отбора. Всички сядат на земята с опънати крака, като всеки състезател трябва да има другарче от другия отбор, така че стъпалата им да се допират. Лидерът дава номер на всяка двойка и започва да изрежда номерата им. Всяка двойка, която е чула номера си трябва да стане и много бързо да премине до края на получилата се редица от хора, да отиде в началото и да стигне до мястото си. Придвижването на двойката трябва да стане с прескачане на краката на всички други двойки.

23. Кой подава движението

Цялата група се нарежда в кръг, като предварително един е бил извън помещението, където е групата. Когато групата се разбере кой ще е водещият, човекът който е бил навън застава в кръга. Той в никакъв случай не трябва да знае кой е водещия, който от своя страна пък трябва да направи някакъв вид движение, което целия кръг трябва да повтаря с него, движението се сменя периодично. Детето, което е вътре в кръга трябва да разбере кой е въпросният водещ. Ако го разпознае – то водещият излиза навън, а ако не успее до три пъти той отново излиза.

24. Кога изтече минутата

Всички стават и се нареждат в кръг. Ръководителят трябва да разполага с часовник или хронометър, с който да отчете една минута. Всички останали трябва да затворят очите си и в момента, в който преценят, че минутата е изтекла, да седнат на стола си. Победител е този, който е седнал точно в изтичането на едната минута. Предварително ръководителя събира всички часовници от децата.